

## **PLATAFORMA IMERSIVA E DIGITAL DE EDUCAÇÃO: UMA FERRAMENTA PARA ENGAJAMENTO, APRENDIZADO E INCLUSÃO.**

**Mateus Nunes Galdino da Silveira  
Daniel Filgueira Bezerra**

**Natanael Enéas da Silva Neto**

**Maria de Fátima Galdino da Silveira Cavalcanti (Orientador)**

**Introdução:** Ante à estagnação do sistema educacional tradicional vigente, observa-se uma constante dificuldade na fluidez do ensino, seja por uma metodologia de didática predominantemente unidirecional e ultrapassada, ou pelo próprio desinteresse do aluno. De acordo com o Ministério da Educação (MEC), a evasão é frequente em jovens de até 17 anos (1,3 milhões de crianças e jovens, segundo dados de 2016), dos quais 52% não chegam a concluir o ensino fundamental. Em tal contexto, aumenta a relevância de métodos e ferramentas para melhor transmissão e absorção de conhecimento e aprendizagem, tanto dentro de sala de aula como fora dela. Em uma nova era, a digital, onde a geração Z nasce rodeada de *tablets*, *smartphones* e outras tecnologias, pode-se usar de maneira extremamente eficiente recursos da própria, a fim de tornar o processo de aprendizado mais ativo, em que o aluno possa se interessar e desenvolver, por meio de uma didática atrativa, pautada na interação, acessibilidade e eficácia, que são características primordiais da internet e recursos digitais. Consequentemente, portanto, a tecnologia tem papel fundamental de não apenas ajudar o aluno na busca do conhecimento, mas também, e mais importantemente, de alimentar o gosto e curiosidade dele para tal busca, atenuando as dificuldades e frustrações tão frequentemente vistas. Segundo Bill Gates, o segredo da importância da tecnologia na sala de aula é “fazer os jovens perceberem o quanto poderão criar, o quanto poderão mudar o mundo, se tiverem as ferramentas corretas e souberem utilizá-las”. Assim, o projeto se torna uma nova e potente ferramenta para a busca de uma interação conteúdo-aluno de forma engajadora, lúdica e imersiva. Em escolas públicas, tais problemas de conexão e intimidade com o aprendizado são ainda mais evidentes, e portanto, as necessidades decorrentes deles, mais urgentes.

**Objetivos:** Fazer uso da tecnologia para criar plataforma Web-app de exercício e estudo de forma disruptiva ao atual cenário; estimular o interesse dos alunos do ensino fundamental e médio pelos assuntos abordados em aula; colaborar com a diminuição da evasão escolar e o aumento do rendimento dos estudantes em suas escolas.

**Procedimentos metodológicos:** A plataforma Web-app de exercício e estudo foi desenvolvida para atingir alunos do projeto “Corpo humano: a prática auxiliando a teoria na escola pública” a partir de recursos de design, estudos de interação dos mesmos com o conhecimento e linguagem mais simplificada, sendo um espaço diferenciado, de fácil utilização, com contato dinâmico com assuntos, além de exercícios para avaliação própria e monitoramento do desempenho dos estudantes pela gestão. Sua estrutura consiste num Web-App com opções para estudos e exercícios de

assuntos ligados a Anatomia Humana, para alunos do ensino fundamental e médio de escolas públicas, inicialmente criado para atender aos alunos desse projeto, mas que poderá atender a posteriores indivíduos que procurem esse recurso. Para o desenvolvimento do site, estão sendo utilizados: fotos de maquetes produzidas em sala, mídias interativas, interfaces responsivas, modelos anatômicos construídos com biscuit, argila, gesso, isopor pelos monitores, alunos das escolas e pela orientadora; assim como o desenvolvimento de *layouts* de produção, organização, estruturamento textual que vislumbram máxima experiência de leitura e aprendizagem de forma coesa e rápida. Foi também elaborado estudo de design, dinâmica, cores e experiência do usuário para criar uma nova estrutura de site antenado a padrões mais atuais de estética e beleza digital induzindo a ludificação da experiência de aprendizagem.

**Resultados:** Na fase de desenvolvimento atual, foram feitas entrevistas com os alunos de escolas públicas sobre aulas práticas e sobre este suporte e ferramenta digital. Tomando como base suas opiniões, expectativas, interesses; uma linha de pensamento que alia a didática à prática e à interação; propostas e projetos de mesma vertente, que atingiram sucesso social reconhecível e inegável, como TedEd (canal da plataforma *youtube* sucesso na ideia de educação disruptiva), *Khan Academy* ligado a escolas (plataforma digital para aprendizado e exercício via vídeo aulas utilizado mundialmente gratuitamente), e a plataforma Geekie disponibilizada gratuitamente para estudo pré-vestibular pelo MEC. Ultimamente, o resultado esperado é de fomento à busca pelo conhecimento de forma saudável, criativa e eficaz, assim como uma plataforma de acesso fácil e produtivo, como nova ferramenta de qualquer aluno, em seu estudo de anatomia.

**Discussão/Conclusão:** É função primordial do educador instaurar uma base adequada para o melhor aprendizado de seus alunos. A plataforma digital existirá, totalmente gratuita, como ferramenta poderosa no ensino de anatomia, com representações claras e simples, e com constante *feedback* dos alunos e gestores para a melhor aprimoração e manutenção do site. O recurso estimula a atitude de busca pelo conhecimento, convidando o aluno a visitar exercícios e teoria de novos tópicos, fundamentalmente tornando o aluno não mais passivo de educação, e sim ser ativo de seu próprio aprendizado.

**Webgrafia:**

<https://silabe.com.br/blog/por-que-bill-gates-agradece-tecnologia-na-sala-de-aula/>

<http://agenciabrasil.etc.com.br/educacao/noticia/2016-02/13-milhao-de-jovens-entre-15-e-17-anos-abandonam-escola-diz-estudo>

**Palavras chaves:** PLATAFORMA DIGITAL ; ENGAJAMENTO ; ANATOMIA ; EDUCAÇÃO